

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACE  
CURSO DE PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA AS SÉRIES  
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

MARIA LUZANIR SOUSA BELFORT

**OS JOGOS LÚDICOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Brasília  
2007

MARIA LUZANIR SOUSA BELFORT

**OS JOGOS LÚDICOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências da Educação – FACE, do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, como parte das exigências para a conclusão do curso de graduação.

Orientadora: doutora Maria Eleusa Montenegro.

Brasília  
2007

Dedico essa monografia primeiramente a Deus, esse grande e verdadeiro amigo que, com sua infinita bondade, ilumina os meus passos.

A minha querida e amada mãe que sempre me incentivou nos estudos, que me ensinou a valorizar a vida e as pessoas, sempre com muito amor e dedicação.

Ao meu querido esposo que sempre me deu forças nas horas difíceis, desta minha caminhada.

E, por fim, aos meus filhos, Diouzefy e Diego que sofreram com a minha ausência, mas que entenderam que essa ausência teria uma recompensa no final, a minha formação.

## AGRADECIMENTOS

A minha orientadora professora doutora Maria Eleusa Montenegro, pela confiança em mim depositada.

Aos professores: Regina Claudia, Ana Regina, Olímpio e Mariza, pelos exemplos de compreensão, sinceridade e companheirismo, que me fizeram sentir orgulho de ter sido sua aluna.

A todos os professores que contribuíram para minha graduação.

A todas as pessoas que não foram mencionadas, mas que de alguma forma contribuíram para este trabalho e que são tão importantes quanto às mencionadas. Deixo o meu sincero e eterno agradecimento.

## RESUMO

As práticas em sala de aula podem influenciar decisivamente para a formação plena do ser humano, desenvolvendo suas habilidades e, ao mesmo tempo, proporcionando um ambiente de socialização. Partindo dessa premissa, os jogos lúdicos podem constituir-se como recurso didático no processo de alfabetização nas séries iniciais do ensino fundamental, sendo este o tema escolhido para esse trabalho de conclusão do curso de Pedagogia. O objetivo principal desta pesquisa foi verificar a importância do lúdico como recurso no processo de alfabetização de crianças nas primeiras séries do ensino fundamental, de modo a oferecer contribuições aos profissionais da educação. O enfoque desta monografia foi voltado para a abordagem qualitativa, pois propôs o contato direto do pesquisador com o ambiente e situações que estavam sendo investigadas, através do trabalho de campo. Este trabalho ocorreu em duas escolas, uma pública e outra particular do Distrito Federal, localizadas na região administrativa de São Sebastião, cujos participantes foram oito professores, sendo quatro da escola pública e quatro da escola particular. O instrumento utilizado foi a entrevista semi-estruturada. As categorias selecionadas para a organização, análise e discussão dos dados coletados foram: utilização dos jogos lúdicos; jogos lúdicos e aprendizagem; reação dos alunos aos jogos e brincadeiras; interações lúdicas no desenvolvimento cognitivo, afetivo e físico-motor; e dificuldade na utilização dos jogos. Os principais resultados obtidos com a realização desta pesquisa foram: as professoras utilizam diversos jogos em sala de aula; relataram que acreditam na aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras; afirmaram que as crianças reagem de forma positiva quando lhes é oferecida aula envolvendo jogos; acreditam nos benefícios que as interações lúdicas proporcionam para o desenvolvimento cognitivo da criança; e não sentem dificuldade na utilização dos jogos. Como considerações finais pode-se dizer que foi possível verificar a importância dos jogos lúdicos no processo de alfabetização. Por meio destes jogos, a criança adquire capacidade de viver em grupo, posicionar-se melhor diante de problemas. Dessa maneira, pode-se afirmar que os jogos lúdicos não são somente um facilitador da aprendizagem, mas sim um fator fundamental e essencial para um bom desenvolvimento global do indivíduo, pois possibilita à criança melhorar sua relação com outras crianças, assumir responsabilidades, adaptar a situações frustradoras e perceber a si mesmo como sujeito. Espera-se que os educadores adotem cada vez mais o uso dos jogos lúdicos em sala de aula e percebam a importância de sua aplicação na aprendizagem, proporcionando à criança um clima prazeroso, cheio de alegria e espontaneidade, propondo atividades e estimulando-as, para que desenvolvam suas potencialidades. Notou-se que tanto os professores da escola pública, quanto os da escola particular, utilizam os jogos lúdicos em sala de aula e acreditam em seu benefício.

**Palavras – chave:** Alfabetização. Jogos lúdicos. Jogos educativos. Lúdico.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>6</b>
<b>2 JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>7</b>
<b>3 PROBLEMATIZAÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>4 OBJETIVOS.....</b>	<b>9</b>
4.1 OBJETIVO GERAL.....	9
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
<b>5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>10</b>
5.1 ESTABELECENDO UM CANAL FACILITADOR DA APRENDIZAGEM.....	10
5.2 PROMOÇÃO DA SOCIALIZAÇÃO ENTRE AS CRIANÇAS.....	11
5.3 CARACTERIZAÇÃO E DEFINIÇÃO DE JOGO EDUCATIVO E ATIVIDADE LÚDICA.....	12
5.4 DIVERSOS TIPOS DE JOGOS E SUAS APLICAÇÕES.....	16
5.5 O LÚDICO COMO RECURSO DE ALFABETIZAÇÃO.....	17
5.6 INTERAÇÃO PROFESSOR E ALUNO NO AMBIENTE LÚDICO.....	21
<b>6 METODOLOGIA.....</b>	<b>23</b>
6.1 ABORDAGEM METODOLÓGICA.....	23
6.2 INSTRUMENTO DE PESQUISA.....	23
6.3 CENÁRIO E PARTICIPANTES.....	24
6.4 ESPECIFICAÇÃO DAS FASES DA PESQUISA.....	24
6.5 CATEGORIAS, ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	25
6.5.1 Especificação das categorias .....	25
6.5.2 Organização, Análise e Discussão dos dados.....	25
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>34</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>36</b>
<b>APÊNDICE - ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO AO PROFESSORES.....</b>	<b>37</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As práticas utilizadas em sala de aula podem influenciar decisivamente para a formação plena do ser humano, desenvolvendo suas habilidades e, ao mesmo tempo, proporcionando um ambiente de socialização. Neste sentido, os jogos lúdicos são atividades que ensinam regras de convivência e respeito, ao mesmo tempo em que desenvolvem a criatividade do aluno, pelas representações de objetos e ações, que primeiro são criadas no imaginário e depois associadas a fatos reais, ajudando - a resolver dificuldade de comunicação. (FRIEDMANN, 2001).

Os jogos lúdicos proporcionam à criança os meios de aprender para enfrentar os desafios dos jogos e brincadeiras em grupo, que são movidos pelo interesse natural de conhecer coisas novas e pelo desejo de que os adultos a aprovem.

Dessa forma, a criança irá organizar seu pensamento entendendo as diversas etapas entre planejar, coordenar, analisar, conectar, elaborar e ver resultados, o que lhe ensinará a ter disciplina, a cumprir as regras dos jogos, a assumir uma posição e agir. (FRIEDMANN, 2001).

Segundo Campos (apud AMARAL, 2003, p. 230), sobre este assunto:

[...] o uso do jogo é formativo em dupla mão de direção: junto ao aluno e ao professor. Para o professor, o jogo tem potencial de promover novas e melhores formas de ensinar em geral, para qualquer disciplina, diferentes maneiras de interagir com a turma e de se posicionar dentro da sala de aula, como coordenador das atividades e facilitador do aprender do aluno em vez de centro irradiador das decisões e do saber.

Assim, este trabalho buscará investigar os jogos, sua importância e influência e importância no desenvolvimento sensorial e cognitivo das crianças verificando qual a melhor maneira de aplicá-los em sala de aula.

## 2 JUSTIFICATIVA

Acredita-se que as crianças aprendem muito mais brincando. Desta forma, é necessário que os familiares e professores saibam transformar o ambiente doméstico e escolar em um lugar prazeroso, onde as crianças sintam-se estimuladas a aprender.

Observa-se, em sala de aula, o quanto as crianças se divertem quando lhes são oferecidas atividades envolvendo jogos ou brincadeiras.

Para a formação acadêmica dos futuros professores esta pesquisa poderá ser útil, porque envolve o aprendizado de crianças que se encontram em processo de alfabetização, pode acrescentar à profissão mais conhecimento nesta área: teorias e entendimento de autores diferentes a respeito dos jogos; a influência dos jogos no desenvolvimento cognitivo das crianças e como trabalhar com os jogos em sala de aula.

Esta investigação buscou contribuir com os professores das séries iniciais, no sentido de transformarem o contexto escolar em um ambiente agradável, onde as crianças se sintam bem estimuladas a aprender.

Quando da escolha do tema da monografia optou-se por esta abordagem - “jogos e brincadeiras infantis” - não apenas como simples entretenimento, mas como atividade que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. O objetivo do trabalho é correlacionar o lúdico (jogos e brincadeiras) com recursos capazes de contribuir para o desenvolvimento e aprendizagem da criança nas séries iniciais do ensino fundamental.

Acredita-se de está investigando algo muito importante que, se trabalhado de maneira correta, proporcionará às crianças uma maneira agradável de aprenderem.



### 3 PROBLEMATIZAÇÃO

A escolha deste tema surgiu da necessidade dessa aluna pesquisadora do estudo do assunto “Jogos e brincadeiras infantis,” não apenas como simples entretenimento, mas como atividades que possibilitam o aprendizado de conhecimentos, hábitos e habilidades.

Neste sentido, pretende-se ao final do trabalho responder às seguintes perguntas:

Qual a importância da utilização destes jogos? Como os jogos lúdicos podem facilitar a aprendizagem? Como as interações proporcionadas pela atividade lúdica em grupo influenciam no desenvolvimento das habilidades cognitivas, afetivas e físico-motoras? Quais as dificuldades encontradas na utilização dos jogos lúdicos?

## **4 OBJETIVOS**

### **4.1 OBJETIVO GERAL**

Verificar a importância do lúdico como recurso no processo de alfabetização de modo a oferecer contribuições aos profissionais da educação.

### **4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Compreender a definição e características dos jogos educativos e da atividade lúdica;
- Identificar a importância do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem da criança na fase da alfabetização;
- Estudar os diversos tipos de jogos e suas aplicações;
- Verificar o papel do professor como intermediador na aprendizagem das crianças no processo de alfabetização;
- Perceber de que forma o jogo deve ser utilizado como instrumento e recurso pedagógico.

## 5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 5.1 ESTABELECENDO UM CANAL FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

O jogo para a criança é o exercício e a preparação para vida adulta. A criança aprende brincando e é o exercício do brincar que a faz desenvolver suas potencialidades.

A educadora Lopes (2001 p. 35) afirma que a criança sempre brincou “independentemente de épocas ou estruturas de civilização, é uma característica universal”. Portanto, se a criança brincando aprende, por que então não a ensinar da maneira que ela possa aprender melhor, de uma forma prazerosa para ela e, portanto, eficiente? Contudo, a autora acima, acrescenta que é importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Enquanto a criança está simplesmente brincada, incorpora valores, conceitos e conteúdos.

Neste sentido, Lopes (2001) ressalta que é muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo. O professor pode adaptar o conteúdo programático ao jogo.

Outro educador, Rosamilha (1973), toma como referência o autor Medeiros (1967) para explicar a importância do jogo. Segundo o autor:

[...] os jogos levam em conta a fase de desenvolvimento seus interesses, capacidades e habilidades. Eles foram selecionados também, em função do seu poder de despertar e manter a motivação para as atividades de leitura e escrita e outras habilidades de comunicação e expressão. Constituem esses jogos uma seleção daquilo que o professor pode orientar e realizar com as crianças no recreio e na sala de aula sem maiores problemas e trabalhos de preparação.

Para Rosamilha (1973), os jogos servem de instrumentos para aprendizagem da leitura e da escrita. A sequência desses jogos, por exemplo, pode ser organizada a partir de um critério fonêmico-silábico. A escolha dos

fonemas mais freqüentes para o início da alfabetização garante que maior número de palavras e frases possa surgir das combinações realizadas, ora na cartilha de leitura, ora no volume de escrita ou por iniciativa do professor e repertório natural das crianças.

O conhecimento é construído quando se faz do conhecimento do outro o seu próprio conhecimento. Assim, ao brincar, pode-se construir simbolicamente e metaforicamente o mundo. Winnicott (1975) destaca que, enquanto a criança brinca, ela lida com a sua sexualidade, com seus impulsos agressivos e organiza suas relações emocionais.

Portanto, o brincar já é um processo terapêutico: brinca-se com o que não se pode entender; brinca-se para poder entender melhor; e brinca-se para ressignificar a vida. Na brincadeira exercita-se cognitivamente, socialmente e efetivamente. É possível, através do modo como a criança brinca estabelecer o seu modo de aprender, pode-se notar a forma como vê o mundo, percebe-se como ela utiliza a inteligência, se pode jogar ou o que quer ocultar, pode-se observar sua relação com a aprendizagem, sua capacidade de argumentar, organizar, construir e significar. (WINNICOTT, 1975)

## 5.2 PROMOÇÃO DA SOCIALIZAÇÃO ENTRE AS CRIANÇAS

A ação do jogar exige, por exemplo, realizar interpretações, classificar e operar informações, aspectos estes que têm uma relação direta com as demandas escolares. Como afirma o psicólogo Jean Piaget (apud ROSAMILHA, 1973), o confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está sempre presente no jogo, o que torna essa situação particularmente rica para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança.

A autora usa o argumento de Weisler e Maccall (1976) para explicar que o jogo serve ao objetivo geral de fazer a criança ganhar maior controle sobre objetos, situações e relacionar-se melhor com as pessoas. (ROSAMILHA, 1973)

Estudos psicológicos sobre desenvolvimento infantil, realizados após as várias formulações teóricas e até mesmo especulativas, em função do brinquedo têm mostrado que privação do uso dos sentidos pode prejudicar a aprendizagem, pois, através do jogo, as crianças têm oportunidades de usá-los na totalidade. No jogo, como assinalaram autores como Donoff, Britbasrt e Barr (1977), citados por Rosamilha (1973), as crianças aprendem quem são, aprendem quais são os papéis das pessoas que as cercam e tornam familiarizadas com a cultura e os costumes da sociedade. "Elas começam a racionar, a desenvolver o pensamento lógico, a expandir seus vocabulários e a descobrir relações matemáticas e fatos científicos".

Para Brougère (1998), no jogo a lei não deriva do poder ou da atividade, mas das regras, portanto, com as normas estabelecidas, todos têm a mesma oportunidade de participação no jogo e a criança aprende a aceitar regras. O desafio está, justamente, em saber respeitá-las, esperar sua vez, aceitar os resultados dos dados, ou de outro fator de sorte. Esses exercícios são excelentes para lidar com frustrações e, ao mesmo tempo, para elevar o nível de motivação.

Segundo Winnicott (1975, p. 63), brincar é o fazer em si, um fazer que requeira tempo e espaço próprios; um fazer que se construa de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma nova forma de comunicação consigo mesmo e com os outros.

### 5.3 CARACTERIZAÇÃO E DEFINIÇÃO DE JOGO EDUCATIVO E ATIVIDADE LÚDICA

O jogo é importante para criança, dentro e fora do contexto escolar. Segundo Friedmann (2001), as brincadeiras são utilizadas pelas crianças para se conhecer melhor ou se expressar perante o grupo, para descarregar sua energia e agressividade, interagir com outras crianças ou mesmo para aprender. A atividade lúdica infantil, como destacou Friedmann (2001, p.14), fornece informações essenciais sobre a criança, suas emoções, a forma como relaciona com seus

colegas, seu desempenho físico-motor, seu desenvolvimento, nível lingüístico e formação moral.

A autora Friedmann (2001) acrescenta, ainda, que, “por meio do jogo, a criança se comunica com o mundo e aprende a se expressar” com a vida agitada de hoje, em que comumente as crianças não têm acompanhamento dos pais. Constatase que cada vez mais diminui o tempo dedicado às brincadeiras, tanto em casa, como na rua e até mesmo em algumas escolas, que não lhes dão a devida importância e onde, muitas vezes, a atividade lúdica fica restrita ao recreio, no pátio da escola.

Entretanto, o jogo pode e deve ser utilizado como prática pedagógica, constituindo-se em recurso valioso para sua integração ao ambiente escolar e ao mundo dos adultos, desde que se respeite o estágio de desenvolvimento que se encontram as crianças, conforme a sua cultura e a sua vivência anterior (FRIEDMANN, 2001).

Na escola, o espaço para os jogos e brincadeiras pode ser criado num canto da sala ou no pátio, permitindo uma série de exercícios de atividades lúdicas. Friedmann (2001) relata, ainda, que há as brinquedotecas ou ludotecas em creches, escolas, universidades, clínicas ou hospitais pediátricos, com fins educacionais e de apoio psicológico às crianças em tratamento, além de espaço público com fins sociais (centros comunitários), para tirar meninos de rua, proporcionando-lhes recreação e prática de esporte.

Neste sentido, Friedmann (2001) ressalta que, a partir da idéia de que brincar é bom e importante, coloca-se a seguinte questão: O jogo é um meio para atingir determinados objetivos ou tem fim em si mesmo? A criança brinca pelo simples prazer de brincar? Às vezes sim, quando a criança brinca por divertimento, estabelecendo trocas com outras crianças e adultos. Porém, o jogo no meio educacional torna-se um instrumento de trabalho, um meio para atingir determinados objetivos. O jogo neste caso pode ser um recurso importante no desenvolvimento integral da criança e ajuda a assimilar os conteúdos curriculares.

Portanto, a base do jogo é social, pois nasce das condições de vida da criança em sociedade, do que ela vê e aprende em contato com o mundo adulto. Friedmann (2001) acrescenta que, este ponto de vista, vai contra a opinião de alguns estudiosos do fenômeno do jogo, que o consideram uma atividade

puramente biológica e instintiva, movida pela necessidade humana de exercer poder, de competir, de agrupar-se ou sentir-se livre. A autora ressalta que o jogo deve ser utilizado na prática pedagógica, sendo um recurso valioso para integração da criança ao ambiente escolar e ao mundo dos adultos.

Para Winnicott (1998, p.52), na atividade de jogo, “a criança reúne objetos ou fenômenos da realidade exterior e os usa para atender à realidade interior”. Mostra sua capacidade de fantasiar e a desenvolve apoderando-se de um fragmento privilegiado da realidade externa. O autor acrescenta que a criança ao jogar manipula fenômenos exteriores a serviço dos sonhos e investe alguns deles de significação, descobre os alcances ilimitados da imaginação. Por isso, o jogo favorece à noção de que a vida pode ser mudada e enriquecida. O autor ressalta, ainda, “que o jogo tem um lugar e um tempo. Não está dentro nem fora. Não faz parte do eu nem do não eu. Está mais além do domínio lógico”.

Alguns estudiosos sobre o jogo defendem idéias divergentes que marcam a evolução do conhecimento deste assunto, como bem ressalta Friedmann (2001) a seguir:

- Estudos evolucionistas e desenvolvimentistas (final do século XIX)

Partindo da premissa de que a evolução cultural acontece da mesma forma que organismos biológicos, o estudo da vida social da infância considera o jogo como mecanismo de sobrevivência; o jogo infantil traduz a história biocultural do pensamento humano (STANLEY HALL).

- Difusionismo e particularismo (final do século XIX, começo do século XX).

O jogo como características universais de todas as culturas condensando o pensamento humano e buscando o conservadorismo. (NEWELL, BOBCOOK, ROTH e outros).

- Análise funcional (décadas de 30 a 50)

O jogo como mecanismo socializado, sendo representado pela limitação das crianças ao mundo dos adultos;

- Análise do ponto de vista cultural e da personalidade (1920 à década de 60).

Para Elkonin (1988, p. 22), o jogo é importante para corrigir anomalias do desenvolvimento infantil, como a “agressividade, inadaptabilidade, timidez e algumas patologias psíquicas”.

O jogo associa-se à imaginação representando uma forma encontrada pela criança para se desligar da realidade, criando um mundo em que o adulto não entra. Elkonin (1988) ressalta que nesse mundo ela transforma os objetos segundo os seus interesses e um pedaço de barbante, ou uma lata, podem ser utilizados de forma criativa para jogar com a fantasia, desenvolver diferentes papéis e ações com o mundo que a cerca.

O jogo é instrumento de educação infantil e constitui-se hoje como um meio de preparar as crianças para o mundo que vão enfrentar mais tarde. O jogo tem suscitado o interesse científico em todo o mundo, dado seu caráter lúdico e sua importância como ferramenta ideal para desenvolver capacidades físicas cognitivas e psicológicas nas crianças de todas as sociedades, através da cooperação, respeito ao outro e às regras estabelecidas, que moldam atitudes e comportamentos, favorecendo a educação. (ELKONIN, 1988).

Para Vygotsky (1993), o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal (capacidade que a criança possui), pois na brincadeira a criança comporta-se num nível que ultrapassa o que está habilitada a fazer, funcionando como se fosse maior do que é. O jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo. Quando a criança é pequena, o jogo é o objeto que determina sua ação. Na medida em que cresce, a criança impõe ao objeto um significado. O exercício do simbolismo ocorre justamente quando o significado fica em primeiro plano.

Do ponto de desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

Ainda segundo Vygotsky (1993) a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras. Podem também aparecer no desenho, como atividade lúdica.

Do ponto de vista psicológico, Vygotsky (1993) atribui ao brinquedo um papel importante: aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação. Segundo o autor, a criança pequena, por exemplo, tem uma necessidade muito grande de satisfazer os seus desejos,



imediatamente. Quanto mais jovem é a criança, menor será o espaço entre o desejo e sua satisfação. No pré-escolar há uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de serem realizados imediatamente, e é nesse momento que os brinquedos são inventados, justamente para que a criança possa experimentar tendências irrealizáveis.

A impossibilidade de realização imediata dos desejos cria tensão, e a criança envolve-se com o ilusório e o imaginário, no qual seus desejos podem ser realizados. É o mundo dos brinquedos. Vygotsky (1993) acrescenta que a imaginação é um processo novo para a criança, pois constitui uma característica típica da atividade humana consciente. É certo, porém, que a imaginação surge da ação, e é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. Isso não significa necessariamente que todos os desejos não-satisfeitos dão origem aos brinquedos.

#### 5.4 DIVERSOS TIPOS DE JOGOS E SUAS APLICAÇÕES

Dentre os jogos mais utilizados como práticas educacionais destacam-se os citados por Friedmann (2001):

##### Jogos de exercícios

Os jogos de exercícios são adequados para crianças desde o nascimento até o aparecimento da linguagem. Exemplos de jogos de exercício são os oferecidos às crianças para construção de peças para encaixar e tomar formas. Estes têm a função de passar o símbolo, através da imitação de figuras conhecidas.

##### Jogos de regra

No jogo de regras o individual é substituído pelo coletivo e são necessários mecanismos de controle comportamental. A regra toma o lugar do símbolo, a brincadeira fica mais séria, com o tempo, normas e atitudes são pré-definidas. Nesta fase surgem a competição e a cooperação e os jogos tornam-se atividades sociais.

##### Jogos simbólicos

Os jogos simbólicos partem da associação de um elemento concreto com outro imaginado pela criança, o que proporciona uma viagem lúdica pelo faz de conta, que vai resultar na construção de um mundo "mentalizado" em seu interior, povoado de cenas e personagens imaginários.

#### Jogos tradicionais

Os jogos tradicionais são brincadeiras que fazem parte do folclore, ocupando posição de destaque na cultura de um povo devido à transmissão oral de geração para geração, dando a imagem exata de seu modo de agir através de suas tradições.

### 5.5 O LÚDICO COMO RECURSO DE ALFABETIZAÇÃO

Segundo Winnicott (1975), as mudanças na educação precisam acontecer no sentido de um ensino aliado à realidade de tempo e espaço, o que é alcançado através da pedagogia da alegria, da reflexão, do diálogo, de atividades lúdicas, que devem ser experimentadas, vivenciadas, possibilitando a ação e a interação entre alunos e professores.

A aula desenvolvida deve estimular a atividade criativa, a iniciativa e o raciocínio do aluno. Deve levar o aluno a compartilhar o trabalho com os colegas através de questões problematizadas e vivências práticas. Neste sentido, Winnicott (1975) ressalta que toda criança é curiosa e o lúdico desperta nela essa curiosidade e a vontade de aprender, assim, a aprendizagem ocorre num contexto de desafio, de espírito lúdico. O jogo, ao motivar as crianças, faz com que elas estejam ativas mentalmente, e as leva à superação dos obstáculos cognitivos e emocionais.

O lúdico, por ser uma atividade onde a criança se sente livre e sem pressões, cria um clima propício à experimentação, à descoberta e à reflexão, sendo por isso um estimulador para a aprendizagem (WINNICOTT, 1975).

Para entender o desenvolvimento das atividades lúdicas há de se considerar Winnicott (1975), médico pediatra e psicoterapeuta, que contribuiu em muito para o entendimento da história primitiva do brincar. Em sua teoria, o brincar nasce

com o bebê, onde primeiro só existe o “ser” e só depois sobre os objetos do mundo. O brincar, em sua concepção, nada mais é do que se adaptar à vida através dos processos “transacionais” (processos intermediários entre a objetividade e subjetividade). Somente a partir daí a criança irá ter um pensar criativo, diferentes formas de fazer, dependendo da possibilidade que teve de experimentar e viver seu próprio ser numa relação com outro, pautado, sobretudo, pelo respeito e confiabilidade.

O brincar na educação fundamental exerce uma função essencial no processo educacional da criança, pois este ato implica de forma prazerosa e significativa a construção de sua personalidade, portanto, são nos primeiros anos de vida que ela irá compreender e se inserir em seu grupo, construir a função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o seu ambiente, (WINNICOTT, 1975).

Assim, Winnicott (1975, p. 78) enfatiza que a brincadeira da criança é um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. Brincando a criança aprende e tem oportunidade de procurar a melhor forma de integrar-se a esse mundo, que já encontra pronto ao nascer.

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança e até mesmo o adulto realizem tudo quanto desejam. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande e o anseio em ser livre. Socialmente, o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que sejam as mesmas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante. (HUIZINGA, 1996).

O autor Huizinga (1996) acrescenta, ainda, que a criança, brincando com a sua espacialidade, se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde deseja viver, e o mundo real, onde precisa conviver. O jogo não é uma tarefa imposta, não se liga a interesses materiais imediatos, mas absorve a criança, estabelece limites próprios de tempo e espaço, cria a ordem e equilibra o ritmo com harmonia.

Existem expressivas diferenças entre os jogos para crianças não alfabetizadas e crianças que se alfabetizaram. Para as primeiras, os jogos devem

ser vistos como leitura da realidade e como ferramenta de compreensão de relações entre elementos significantes (palavras, fotos, desenhos, cores etc.) e seus significados (objetos). Nessas relações, Piaget (apud ANTUNES, 1998) destaca quatro etapas que, em todos os jogos, podem ser claramente delineadas: **os índices**, relações significantes estreitamente ligadas aos significados (é o caso de uma pegada de um animal indicando sua passagem pelo local); **os sinais**, relações indicadoras de etapas e marcações dos jogos (como é o caso do apito ou dos sinais de início, término ou etapas); **os símbolos**, relações já mais distantes entre o significante e o significado (fotos, desenhos, esquemas); e, finalmente, **os signos**, elementos significantes inteiramente independentes dos objetos (como as palavras e os números).

Para Piaget (apud ANTUNES, 1998), utilizando essas etapas, a seleção dos jogos que eventualmente se empregará deverá evoluir de jogos estimuladores de índices aos estimuladores de signos e, desta forma, jogos que estimulem o tato, a audição, o paladar (índices) devem preceder aos que estimulem ou se apóiam em sinalizações. Após estes, tornam-se inteiramente válidos os que levam à descoberta de símbolos (pesquisar revistas, recortar, colar, desenhar, dramatizar) e após, os que exploram símbolos e que já possuem a compreensão de letras e desenhos de objetos correspondentes as palavras.

Pensando em crianças, desde a vida pré-natal até a adolescência, convicto de que o desenvolvimento da inteligência humana não termina nessa faixa etária, ao contrário, cresce por toda vida, principalmente para as pessoas que acreditam no poder de seu cérebro e sabem construir suas próprias motivações, Antunes (1998, p. 17) relata que o desenvolvimento das inteligências se processa de maneira mais acentuada quando “premiadas” pela oportunidade de estímulos. O autor acrescenta ainda que essa afirmação, entretanto, precisa ser vista nos limites da coerência.

Devido à importância do lúdico no desenvolvimento e no crescimento da criança, Vygotsky (1993) destaca que:

[...] a aprendizagem e o lúdico não podem e nem devem ser desvinculadas. É importante que as atividades lúdicas estejam sempre presentes e juntas nesse processo educativo. Erra a escola que subdivide sua ação em dois pólos opostos: de um lado o mundo do jogo

e da brincadeira, mundo mágico de sonho e fantasia, e o outro, o mundo sério de trabalho e de estudo.

Brougère (1998) relata que, independentemente do significado que se queira dar a esses conceitos, o poder do jogo, do brincar no desenvolvimento infantil, no que se refere à possibilidade da criança ressignificar o mundo externo a partir de conteúdos simbólicos, criando uma maior flexibilidade e austeridade, em enfrentá-lo, faz destas atividades lúdicas uma grande aliada do educador e profissionais que atuam junto aos educandos.

O jogo, ao longo da história, esteve sempre ligado a frivolidades e futilidades na vida das pessoas. Somente a partir do século XIX passou a ser suporte de atividades didáticas, visando também a aquisição do conhecimento. Porém, o uso do jogo não pode adquirir caráter de obrigatoriedade em detrimento de uma ação inerente à criança, continua salientando Brougère (1998, p.65).

As instituições educacionais deveriam investir nos seus educadores, proporcionando uma formação que os levassem a incorporar o lúdico na proposta pedagógica de cada um, facilitando que seu uso não fosse considerado como uma perda de tempo, mas sim como parceiro do educador. Brougère (1998) acrescenta, sobre o assunto, que estas atividades não devem ser sentidas pelo educador como obrigatoriedade, mas sim como possibilidade de que o seu papel seja desempenhado de forma prazerosa.

Segundo Brougère (1998), é essencial que dentro da escola haja um espaço para o desenvolvimento global e harmonioso de brincadeiras, jogos e outras atividades lúdicas. O educador não deve ser impedido de assumir a sua corporeidade, ficando horas imobilizado, em sala de aula, e nem ficando preso a conteúdos pré-determinados.

As atividades lúdicas são atividades que as geram prazer, equilíbrio emocional e levam o indivíduo à autonomia sobre seus atos e pensamentos, contribuindo para o desenvolvimento social. Neste sentido, Huizinga (1996) ressalta que o lúdico está associado ao ato de brincar e jogar. Desde as épocas mais remotas o homem joga. Neste sentido, o autor relata que, como a linguagem e a escrita, o jogo também é uma criação humana. O jogo, por definição, é um exercício ou passatempo recreativo sujeito a certas regras ou combinações, em que se dispõe de habilidades, destreza ou astúcia.

Segundo Huizinga (1996, p. 57-58), sobre este aspecto:

[...] o jogo é uma ação ou atividade voluntária, realizada dentro de certos limites de tempo e de lugar, seguido, de uma regra livremente consentida, mas imperativa, provida de um fim em si, acompanhada de um sentimento de tensão. De alegria e de consciência de ser diferente do que se é na vida normal.

O homem joga em busca de respostas às suas ansiedades; o jogo, além de proporcionar diversão, está presente na interação com o meio, revela uma lógica diferente da racional, a lógica de subjetividade tão necessária à estruturação da personalidade humana quanto à formação das estruturas cognitivas. (HUIZINGA, 1996).

Pode-se dizer que o jogo atua no campo psicológico, pois revela uma personalidade que leva ao conhecimento de si mesmo e atua também como resgate e identificação de sua cultura lúdica, dependendo da cultura e do meio social em que o indivíduo está inserido. Brougère (1998) acrescenta, ainda, que a cultura lúdica forma uma bagagem cultural que a criança pode utilizar para assimilar a cultura de forma dinâmica.

Assim, Brougère (1998, p. 76-77) ressalta que, na brincadeira, a criança relaciona-se com conteúdos culturais que ela produz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. Neste sentido, percebe-se que a cultura, antes de algo externo, do qual a criança não tem controle, é submetida à brincadeira, uma atividade na qual a criança tenha interesse e prazer.

Portanto, a brincadeira é uma ferramenta importantíssima para a construção de um sujeito autônomo, na medida em que, através dela, o sujeito se relaciona de forma ativa com o meio a sua volta, imprimindo um significado único e original aos conteúdos culturais veiculados pelos diferentes jogos. (BROUGÈRE, 1998).

## 5.6 INTEGRAÇÃO: PROFESSOR E ALUNO NO AMBIENTE LÚDICO

Segundo Drouet (1990), para que o aluno seja incentivado a participar da dinâmica de sala de aula, é interessante que o professor procure apresentar atividades desafiadoras que envolvam situações-problema que mobilizem os

esquemas cognitivos da natureza operativa dos alunos. Essas atividades podem ser individuais ou grupais. Assim, na relação professor-aluno, o diálogo é fundamental. O professor transmite o que sabe, aproveitando os conhecimentos prévios e as experiências anteriores dos alunos. Ambos chegam a uma síntese que elucida ou explica a discussão.

Neste sentido, Drouet (1990, p.13) enfatiza que:

[...] quando um educador respeita a dignidade do aluno e trata-o com compreensão e ajuda construtiva, ele desenvolve na criança a capacidade de procurar dentro de si mesma as respostas para seus problemas, tornando-o responsável e, conseqüentemente, agente do seu próprio processo de aprendizagem. Propor atividades de expressão oral, nas quais o aluno possa ouvir, falar sobre o que aprendeu e externar suas opiniões e, suas dúvidas, são exercícios interessantes e atraentes para o aluno.

O jogo é espontâneo e não há uma perda de tempo quando é utilizado. Trata-se de uma atividade séria, marcada de verdade; para a criança é um compromisso afetivo e intelectual que lhe demanda às vezes muitos esforços. Neste sentido, Brougère (1998, p.183), relata que o adulto deve participar do jogo da criança e aceitar a possibilidade de ter prazer junto com ela. É durante o jogo que o adulto pode absorver melhor a criança.

Ainda, nesta premissa, o autor Brougère (1998) acrescenta que o jogo não é apenas um elemento entre outros no seio da escola. Sua presença tem incidência sobre a organização e os objetos pedagógicos. O lugar que lhe é atribuído indica a finalidade desses estabelecimentos. Determinar os tipos de jogos e sua importância permite que se constate qual é o modelo de educação escolar em vigor. Neste caso a criança dentro desta comunidade social é considerada como uma preliminar a toda aprendizagem estruturada.

## 6 METODOLOGIA

### 6.1 ABORDAGEM METODOLÓGICA

Por se tratar de um assunto que busca investigar a importância dos jogos na alfabetização, esta pesquisa baseou-se na abordagem qualitativa.

A pesquisa qualitativa não se baseia em um conceito teórico e metodológico unificado. O ponto de vista subjetivo é o ponto de partida desse tipo de pesquisa. Essa abordagem estuda a elaboração e o curso das interações, em seguida busca reconstruir as estruturas do campo social e o significado latente das práticas (FLICK, 2004).

Segundo Flick (2004), os aspectos da pesquisa qualitativa são:

- apropriabilidade de método e teorias;
- perspectivas dos participantes e sua diversidade;
- reflexibilidade do pesquisador e da pesquisa;
- variedades de abordagem e métodos na pesquisa qualitativa.

### 6.2 INSTRUMENTO DE PESQUISA

Foi utilizada, para a coleta de dados, a entrevista semi-estruturada (APÊNDICE), aplicada a professores das séries iniciais do Ensino Fundamental. Neste tipo de entrevista, os conteúdos da teoria subjetiva são reconstruídos. O guia da entrevista menciona diversas áreas de tópicos, cada uma delas introduzidas por uma questão aberta e concluída por uma questão confrontativa. (FLICK, 2004).

A entrevista representa um instrumento básico para a coleta de dados e será respondida por oito professores.

A entrevista semi-estruturada ou semi-padronizada foi composta por sete questões que foram respondidas pelos professores. Além disso, foram solicitados



dados de identificação dos participantes, tais como: sexo, faixa etária, graduação e tempo de magistério.

### 6.3 CENÁRIO E PARTICIPANTES

Esta pesquisa foi realizada em duas escolas, uma pública e outra particular, localizadas na região administrativa de São Sebastião, Distrito Federal. Os participantes foram oito professores, sendo quatro da escola pública e quatro da escola particular.

### 6.4 ESPECIFICAÇÃO DAS FASES DA PESQUISA

A pesquisa em questão foi elaborada em diferentes fases, realizadas no período de março a novembro de 2007.

Na primeira fase ocorreu a construção do projeto de pesquisa, no primeiro semestre de 2007.

Entre os meses de abril a outubro, foi elaborada toda a fundamentação teórica, base para o conhecimento do assunto e para análise e discussão dos dados da pesquisa.

Na terceira fase foi elaborado o instrumento da pesquisa, com questões fundamentais para a realização da mesma, que ocorreu no mês de maio.

No mês de setembro ocorreu a aplicação do instrumento de pesquisa.

A organização, análise e discussão dos dados ocorreram nos meses de setembro e outubro.

As últimas fases da pesquisa foram: elaboração das considerações finais, redação final da monografia e apresentação oral, que ocorreram nos meses de outubro e novembro.

## 6.5 CATEGORIAS, ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

### 6.5.1 Especificação das Categorias

As categorias escolhidas para este trabalho foram:

- (a) Utilização dos jogos lúdicos
- (b) Jogos lúdicos e aprendizagem
- (c) Reação dos alunos aos jogos e brincadeiras
- (d) Interações lúdicas no desenvolvimento cognitivo, afetivo e físico-motor
- (e) Dificuldade na utilização dos jogos

### 6.5.2 Organização, Análise e Discussão dos dados

As entrevistas foram aplicadas em duas escolas, uma pública e outra particular do Distrito Federal, localizadas na região administrativa de São Sebastião. Os sujeitos escolhidos foram oito docentes das séries iniciais do Ensino Fundamental, quatro da escola particular (professores: 1 2 3 e 4) e quatro da escola pública (professores 5 6 7 e 8). São do sexo feminino e encontram-se na faixa etária de 20 a 29 anos. Todos formados ou cursando Pedagogia.

Os dados coletados foram organizados, analisados e discutidos nas categorias propostas, conforme descrição a seguir:

- Utilização dos jogos lúdicos

**Professor 1:** “Sim. Dinâmicas, dominós de sinônimos e antônimos, quebra-cabeça, jogos gramaticais e outros”.

**Professor 2:** “Sim. Bingos, trilhas, caixa-surpresa, quebra-cabeça e outros de acordo com conteúdos que serão trabalhados no mês”.

**Professor 3:** “Sim. Para trabalhar Matemática (bingo, jogos de mesa, tampinhas e outros); para trabalhar Português (jogos de formação de palavras e frases)”.

**Professor 4:** “Sim. Jogos da memória, dominó, bingo de letras e números; jogos diversos relacionados ao conteúdo”.

**Professor 5:** “Sim. Alfabeto móvel, bingo, dominó de palavras, jogo da memória, ‘batata quente’ e outros”.

**Professor 6:** “Sim. Jogo da memória, ficha conflito, ‘Madeirinha’, quebra-cabeça e bingo”.

**Professor 7:** “Sim. Bingo de rótulos, ‘preguicinha’, ficha conflito e outros”.

**Professor 8:** “Sim. Dominó, jogo de dama, jogo da memória.”

Nesta categoria, foi possível observar que todos os professores utilizam algum tipo de jogo em sala de aula. Os professores 2 e 3 acrescentaram, ainda, que utilizam os jogos de acordo com os conteúdos que serão trabalhados, e em disciplinas como Português e Matemática.

Partindo dessa idéia, a autora Lopes (2001) ressalta que é muito mais eficiente aprender por meio de jogos e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até à fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo. O professor pode adaptar o conteúdo programático ao jogo.

- Jogos lúdicos e aprendizagem

**Professor 1:** “Acho fundamentais; através deles as crianças fixam os conteúdos, aprendendo-os de fato e se interessando pelos conteúdos”. “Sem dúvidas. A criança aprende que nem vê, de forma lúdica; a criança não perde o ânimo”.

**Professor 2:** “Sim. Principalmente na alfabetização, porque ajuda a criança tanto no seu desenvolvimento como na compreensão dos conteúdos e as aulas acabam se tornando mais atrativas e prazerosas.” “Sim. Porque o jogo está presente no cotidiano da criança. Na verdade, para a criança, quase toda atividade é jogo e é por meio do jogo que ela constrói grande parte de seu conhecimento. Quando isso acontece, a situação ensino-aprendizagem fica caracterizada pelo aspecto lúdico e prazeroso, em que o erro passa a ser aceito naturalmente e a interação com o outro é espontânea. Por meio do jogo, do fazer, do brincar, do representar, a criança experimenta ir além, ultrapassa seus próprios limites, adquirindo autonomia em seu próprio aprendizado”.

**Professor 3:** “Sim. É muito importante utilizar jogos para garantir a aprendizagem significativa, pois estes fazem parte da vivência de toda criança.” “Com certeza. Facilita, a partir do momento em que surge o interesse da criança, sendo, é claro, adequado à faixa etária da criança”.

**Professor 4:** “Sim, pois torna a aula mais atrativa e interessante ao aluno, fazendo com que ele participe mais da aula.” “Sim, pois é uma forma de envolver o aluno na aula, fazendo com que ele participe do processo de aprendizagem”.

**Professor 5:** “Sim. Além de facilitarem a aprendizagem, trabalham a concentração, atenção, disciplina, enfim, todo o cognitivo.” “Sim. Principalmente para aquelas crianças que encontram dificuldades nos métodos tradicionais”.

**Professor 6:** “Sim. Facilitam a aprendizagem, os alunos se interessam mais pelas aulas, além de estimularem a criatividade e o raciocínio.” “Sim, pois através dos jogos, os alunos memorizam mais rápido, e o aprendizado acontece de forma lúdica, como se fosse uma brincadeira”.

**Professor 7:** “Sim, porque além de podermos envolvê-los nos conteúdos programáticos, eles promovem a socialização, a interação e a cooperação entre as crianças.” “Acredito, pois o aluno consegue reter o conhecimento com mais facilidade, e a aula se torna prazerosa e atrativa”.

**Professor 8:** “Sim. Porque trabalham a concentração e o raciocínio.” “Com certeza. O aluno aprende brincando”.

No que se refere a esta categoria, foi possível notar que todos os professores acreditam nos benefícios que os jogos trazem principalmente no que se refere à aprendizagem.

A professora 2 relatou que os jogos são ainda mais importantes na alfabetização porque ajuda a criança tanto no seu desenvolvimento como na compreensão dos conteúdos.

Partindo dessa premissa, Rosamilha (1973) relata que os jogos servem de instrumentos para a aprendizagem da leitura e da escrita. A seqüência desses jogos, por exemplo, pode ser organizada a partir de um critério fonêmico-silábico. A escolha dos fonemas mais freqüentes para o início da alfabetização garantem que maior número de palavras e frases possa surgir das combinações realizadas, ora na cartilha de leitura, ora no volume de escrita ou por iniciativa do professor e repertório natural das crianças.

- Reação dos alunos aos jogos e brincadeiras

**Professor 1:** “Entusiasmado, participando ativamente, dando opiniões, indagando e pedindo bis.” “Algumas vezes resistem, mas é um momento propício para se abrir um diálogo e ensiná-los a respeitar regras, ou então, flexioná-las deixando-os intervirem, dando suas opiniões”.

**Professor 2:** “Com muita alegria e animação.” “Muitas aceitam e outras não. Mas por meio do diálogo nós chegamos a uma conclusão”.

**Professor 3:** “Na faixa etária de 6 a 10 anos eles se interessam bastante em trabalhar com jogos, principalmente jogos competitivos.” “Depende da forma como a regra vem sendo trabalhada durante o ano e como foi trabalhada a questão de limites da criança em sua casa. No início do jogo, a maioria acaba aceitando as regras; porém, quando passa a participar do jogo, surgem algumas situações-problema”.

**Professor 4:** “Em geral, ficam mais interessados e participam bastante.” “Em alguns casos se sentem injustiçadas e não querem aceitar as regras. Daí a importância de construí-las junto com eles, para que aprendam desde cedo a respeitar o espaço do outro, saber que as normas devem ser seguidas para uma boa convivência”.

**Professor 5:** “O aluno fica muito mais motivado e interessado.” “Algumas cumprem sem problemas. Mas há aquelas que insistem em ‘quebrar’ as regras do jogo com o intuito de sempre vencer”.

**Professor 6:** “Eles gostam, mas alguns não respeitam as regras estabelecidas.” “A maioria das crianças aceitam. Mas têm aquelas que resistem a aceitar e acabam desistindo do jogo”.

**Professor 7:** “Observei que nessas aulas os alunos ficam mais motivados e se envolvem muito mais.” “No início eles sentem um pouco de dificuldade, mas no decorrer do jogo eles acabam aceitando”.

**Professor 8:** “Com bastante entusiasmo, mas exige do professor um bom domínio de turma porque, se não, a aula vira bagunça.” “Algumas aceitam, outras reagem e questionam algumas regras”.

Nesta categoria, foi possível identificar claramente que todos os professores relatam que os alunos ficam entusiasmados, alegres e motivados quando lhes são oferecidas aulas envolvendo jogos e brincadeiras. Mas relatam que há certa dificuldade em relação às regras impostas. Há crianças que não aceitam as

regras impostas, outras que já se sentem injustiçados e há aqueles que insistem em quebrar as regras do jogo.

Os dados identificados nesta categoria caminham em direção ao pensamento de Brougère (1998), de que no jogo a lei não deriva do poder ou da atividade, mas das regras. Portanto, com as normas estabelecidas, todos têm a mesma oportunidade de participação no jogo, e a criança aprende a aceitar regras. O desafio está justamente, em saber respeitá-las, esperar sua vez, aceitar os resultados dos dados, ou de outro fator de sorte. Esses exercícios são excelentes para lidar com frustrações e, ao mesmo tempo, para elevar o nível de motivação.

- Interações lúdicas no desenvolvimento cognitivo, afetivo e físico-motor

**Professor 1:** “A partir dessas interações, o aluno aprende a respeitar o colega, o entrosamento entre eles fica mais intenso, eles aprendem a respeitar regras, a trabalhar em grupo e a desenvolver seu raciocínio lógico”.

**Professor 2:** “Essa interação faz com que garanta sua integração social, além de exercitar o equilíbrio emocional e a atividade intelectual. É nas brincadeiras, que se ‘selam’ as parcerias.”

**Professor 3:** “Estes trabalhos feitos em grupo auxiliam na formação cognitiva da criança, pois estes formam cidadãos completos que saibam discutir e aceitar regras”.

**Professor 4:** “Desenvolvem a criança de forma integral, porque possibilita situações, em que a criança precisa resolver problemas, oportunizando a ela trabalhar o seu cognitivo. No momento que estão interagindo com os colegas estão desenvolvendo a afetividade. Enfim, seus movimentos em geral desenvolvem suas habilidades motoras”.

**Professor 5:** “Nessas interações, a criança, vivencia várias situações que proporcionam o uso dessas habilidades; na cognitiva, ela desenvolve melhor a

linguagem oral e escrita; na afetiva, ela cria um afeto maior por seus colegas; e no físico-motor a criança passa a limitar o próprio corpo”.

**Professor 6:** “Através dessas interações a criança desenvolve melhor e com mais rapidez todas estas habilidades, fazendo com que cresça saudável, criativa e habilidosa.”

**Professor 7:** “Estas interações proporcionam às crianças a se cooperarem, além de desenvolver diversas outras habilidades como, por exemplo, o raciocínio lógico”.

**Professor 8:** “Influenciam no cooperativismo, respeito ao colega, concentração, paciência, raciocínio lógico, entre outras habilidades”.

No que tange a esta categoria, evidenciou-se respostas relacionadas ao raciocínio lógico, ao equilíbrio emocional, à afetividade, ao desenvolvimento integral, físico-motor, à cooperação, entre outros.

Os dados relatados acima são citados por Friedmann (2001, p. 14), onde afirma que o jogo é importante para a criança, dentro e fora do contexto escolar. Constatou-se que as brincadeiras são utilizadas pelas crianças para se conhecer melhor ou se expressarem perante o grupo, para descarregar sua energia e agressividade, interagir com outras crianças ou mesmo para aprender. A atividade lúdica infantil fornece informações essenciais sobre a criança, suas emoções, a forma como se relaciona com seus colegas, seu desenvolvimento físico-motor, sua aprendizagem e nível lingüístico.

- Dificuldade na utilização dos jogos

**Professor 1:** “Não. Gosto de trabalhar sempre fazendo uso deles. Algumas vezes o tempo é insuficiente, pois os livros didáticos trazem uma grande quantidade de conteúdos que precisam ser trabalhados até findar o ano letivo”.



**Professor 2:** “Não. Trabalho sempre que posso, porque observo que as crianças aprendem com mais facilidade”.

**Professor 3:** “Não. No início eu senti um pouco de dificuldade na hora de elaborar as regras. Mas, depois, eu passei a elaborar junto com eles e tudo passou a correr bem”.

**Professor 4:** “Não. Acredito que utilizando estes jogos seja uma forma de dinamizar as aulas e obter a participação do aluno”.

**Professor 5:** “Às vezes. Por falta de material, fica difícil confeccioná-los, mas eu sempre dou um jeito e gosto de confeccionar os jogos junto com meus alunos. Dessa forma, eu estou proporcionando-lhes uma aprendizagem significativa, o que deixará a auto-estima deles lá em cima”.

**Professor 6:** “Sim, porque alguns alunos fazem com que a aula vire bagunça”.

**Professor 7:** “Não. Sinto prazer em observar como as crianças participam e aprendem com mais facilidade”.

**Professor 8:** “Não. Mas é importante que o professor antes de aplicar estes jogos tenha domínio de como utilizá-los, para evitar que sua aula não se torne um ‘desastre’”.

Nesta categoria, sete professoras responderam que não sentem dificuldade na utilização dos jogos. Mas a professora 6 afirmou que sente dificuldade devido a alguns alunos transformarem a aula em bagunça.

Neste sentido, Drouet (1990, p. 13) afirma que:

[...] quando o educador respeita a dignidade do aluno e trata-o com compreensão e ajuda construtiva, ele desenvolve na criança a capacidade de procurar dentro de si mesma as respostas para os seus problemas, tornando-o responsável e, conseqüentemente, agente do seu próprio processo de aprendizagem.

Huizinga (1996) acrescenta que o jogo não é uma tarefa imposta, não se liga a interesses materiais imediatos, mas absorve a criança, estabelece limites próprios de tempo e espaço, cria a ordem e equilibra o ritmo com harmonia.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com relação ao tema abordado nesta monografia, pode-se dizer que foi possível verificar a importância dos jogos lúdicos no processo de alfabetização. Por meio destes jogos, a criança adquire capacidade de viver em grupo, posicionar-se melhor diante de problemas. Dessa maneira, pode-se afirmar que os jogos lúdicos não são somente um facilitador da aprendizagem, mas sim um fator fundamental e essencial para um bom desenvolvimento global do indivíduo, pois possibilita à criança melhorar sua relação com outras crianças, assumir responsabilidades, adaptar a situações frustradoras e perceber a si mesmo como sujeito.

Espera-se que os educadores adotem cada vez mais o uso dos jogos lúdicos em sala de aula e percebam a importância de sua aplicação na aprendizagem, proporcionando à criança um clima prazeroso, cheio de alegria e espontaneidade, propondo atividades e estimulando-as, para que desenvolvam suas potencialidades.

É fundamental ao educador ter em mente a perfeita concepção de jogos lúdicos e brincadeiras como recursos pedagógicos, para usá-los de forma adequada junto aos seus alunos.

A dificuldade encontrada na realização deste trabalho foi pouco tempo disponível para leitura dos livros, para a realização da fundamentação teórica, e para a realização do trabalho.

Recomenda-se aos professores a realização de pesquisas a respeito dos jogos lúdicos na alfabetização, para que estes profissionais possam transformar a sala de aula em um ambiente agradável e motivador da aprendizagem.

O presente trabalho leva à crença, ainda mais, dos benefícios que os jogos lúdicos oferecem às crianças na fase da alfabetização.

A respeito da entrevista realizada com os professores, tanto da escola pública, quanto da escola particular, percebeu-se a importância dos jogos lúdicos nas séries iniciais. Todos os professores entrevistados relataram que acreditam no poder da aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras.

A diferenciação que ocorreu, entre as duas escolas, foi somente a respeito de materiais, onde alguns professores da escola pública reclamaram da falta de material para a construção de jogos.

## REFERÊNCIAS

- ABADI, Sônia. **Transições**: o modelo terapêutico de D.W. Winnicott. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.
- AMARAL, S. **Psicopedagogia**: um portal para inserção social. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogos e educação**. Porto alegre: Artes médicas, 1998.
- DROUET, Ruth Caribe da Rocha. **Distúrbio de aprendizagem**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1995.
- ELKONIN, Daniel B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar Crescer e Aprender**. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2001.
- FLICK, Uwe. **Uma Introdução à Pesquisa Qualitativa**. Trad. Sandra Netz: 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.
- HUIZINGA, Johan. **Homoludens**. São Paulo: Perspectiva. 1996.
- KOHL, M. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação, criar, fazer, jogar**. São Paulo: Cortez, 2001.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e Situações-Problemas**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.
- WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.



## **APÊNDICE – ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO AOS PROFESSORES**

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACE  
CURSO DE PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA AS  
SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

ENTREVISTADORA: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

### **OS JOGOS LÚDICOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Dados de identificação:

Sexo: M ( ) F ( )

Faixa etária

20-29 ( )    30-39 ( )    40-49 ( )    50-59 ( )    60 em diante ( )

Graduação: \_\_\_\_\_

Tempo de magistério: \_\_\_\_\_

Série em que atua: \_\_\_\_\_

### **QUESTÕES**

1- Você utiliza os jogos lúdicos em sala de aula? Quais?

---

---

---

---

2- Você acha importante a utilização destes jogos? Por que?

---

---

---

3- Como o aluno reage quando você lhe oferece uma aula envolvendo jogos e brincadeiras?

---

---

---

4- Você acredita que os jogos lúdicos podem facilitar a aprendizagem?

---

---

---

5- Como as crianças reagem quando sujeitas às regras do jogo?

---

---

---

6- Como as interações proporcionadas pela atividade lúdica em grupo influenciam no desenvolvimento das habilidades cognitivas, afetivas e físico-motoras?

---

---

---

7- Você sente alguma dificuldade na utilização dos jogos lúdicos?

---

---

---